



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game Design*

Menurut Koster (2005), Definisi dari *game* adalah suatu teka-teki yang dibuat untuk dipecahkan, seperti layaknya di dunia nyata. Untuk membuat *board game* yang menarik, dibutuhkan pengetahuan akan pola *game* yang menarik dan mudah dimengerti. Pola tersebut harus dibuat dengan tujuan untuk melatih otak berpikir. Namun, pola yang dibuat tidak boleh terlalu dibatasi oleh banyaknya peraturan yang kaku, karena bisa membuat hasil permainan tersebut mudah ditebak dan membosankan (hal. 34).

Dalam membuat suatu permainan, banyak cara untuk membuat ‘pola’ yang dapat terus menggugah dan menantang pikiran pemain. Cara yang paling mudah adalah menghubungkan teori *game*, elemen-elemen *game*, dan *visual* dalam *game* secara efektif.

2.1.1 *Game Elements*

Dalam perancangan sebuah permainan, penting untuk memastikan bahwa semua elemen cocok satu sama lain, baik sebagai pendukung fungsional atau sebagai pendukung dekoratif. Koster (2005), menjabarkan beberapa elemen dari permainan yang digolongkan sukses, yaitu:

Tabel 2. 1 Elemen Permainan Menurut Koster (2005)

No.	Contoh	Contoh
-----	--------	--------

1	<i>Preparation</i>	Sebelum melewati suatu tantangan, pemain bisa menjalankan pilihan-pilihan tertentu yang dapat membantu mereka melewati tantangan tersebut.
2	<i>Sense of space</i>	Berupa latar tempat permainan tersebut, ataupun hubungan antara satu pemain dengan pemain lainnya.
3	<i>Solid core mechanic</i>	Teka-teki yang bisa dipecahkan, dilengkapi dengan berbagai peraturan. Kerumitan permainan berasal dari banyaknya peraturan dalam memecahkan teka-teki tersebut.
4	<i>Range of challenges</i>	Konten dalam permainan. Mengikuti peraturan yang ada, namun membawa fitur maupun ketentuan baru.
5	<i>Range of abilities required to solve the encounter</i>	Pilihan yang bisa diambil oleh pemain dalam melewati suatu tantangan. Biasanya bertambah seiring permainan berjalan.
6	<i>Skill required in using the abilities</i>	Keahlian pemain yang berpengaruh terhadap pilihan yang diambil. Bisa berupa kemampuan fisik, kemampuan mengelola elemen dalam permainan, maupun kemampuan berpikir.

Selain elemen-elemen dalam tabel, ada juga beberapa fitur yang bisa membuat pemain merasa tertantang dan perlu belajar untuk menjadi mahir dalam permainan tersebut:

1. *A variable feedback system*: Hasil dari pilihan yang diambil pemain tidak boleh terlalu mudah ditebak. Kemampuan pemain bisa mempengaruhi hasil akhir.
2. *The mastery problem*: Hasil yang didapatkan harus disesuaikan dengan keahlian pemain. Pemain yang ahli tidak seharusnya mendapatkan hasil yang besar dari tantangan yang dirancang untuk pemain pemula.
3. *Failure must have a cost*: Jika pemain gagal menyelesaikan suatu tantangan, seharusnya ada semacam penalti yang diterapkan. Penalti tersebut akan membuat pemain untuk mengambil pilihan yang berbeda saat ingin mencoba mengulang tantangan tersebut (hal. 120-122).

2.1.2 Game Mechanics

Mekanisme dalam suatu permainan adalah hal yang paling penting dalam membuat alur permainan yang menarik dan menyenangkan untuk dimainkan. Menurut Järvinen (2018), mekanisme bisa dikategorikan menjadi 3 kelompok:

1. *Primary game mechanics*: Mekanisme permainan yang menentukan tema permainan secara keseluruhan. Umumnya merupakan satu aktivitas yang dilakukan untuk memenangkan permainan tersebut, misalnya ‘mengumpulkan’, ‘meletakkan’, ataupun ‘menjelajah’. Bisa juga disebut sebagai ‘*Core Mechanic*’

2. *Submechanics*: Mekanisme permainan yang membantu pemain melakukan mekanisme utama untuk memenangkan permainan. Dalam permainan, tidak jarang ada satu atau lebih mekanisme jenis ini. Misalnya ‘menggerakkan’ untuk ‘menjelajah’ dunia dalam permainan, atau ‘membeli’ untuk ‘mengumpulkan’ sumber daya dalam permainan.
3. *Modifier game mechanics*: Mekanisme permainan yang muncul dalam situasi tertentu sebagai pilihan yang bisa mempermudah atau bahkan mempersulit pemain dalam melakukan mekanisme utama, bisa tergantung keahlian atau kemampuan pemain. Misalnya, pemain basket dapat melempar bola basket ke dalam ring dari jarak yang sama dengan tenaga dan sudut lempar yang berbeda.

Banyaknya mekanisme yang diterapkan dalam suatu permainan mempengaruhi tingkat kerumitan permainan tersebut, karena masing-masing mekanisme memberi peraturan sendiri terhadap kondisi kemenangan, dan terkadang mekanisme dapat bersifat bertolak belakang sehingga membuat kebingungan pemain (hal. 263-265). Untuk perancangan *board game*, medium terbatas kepada papan dan aset-aset permainan yang bisa berupa kartu, koin, pion, dan sebagainya. Karena itu, mekanisme yang digunakan haruslah simpel dan tidak melibatkan keahlian fisik yang menggunakan tenaga besar, seperti melempar, berlari, melompat, dan sebagainya.

2.1.3 Ludologi

Dalam perancangan *board game*, banyak hal yang harus dipertimbangkan seperti mekanisme permainan, peraturan dan batasan – batasan yang akan dipakai dalam permainan.

Menurut Kritz (2017), *Mechanics* terbangun dari dua komponen, *Algorithm* dan *Data Representation*. Dua komponen ini dibangun oleh komponen-komponen lainnya, dimana *Algorithm* terbangun dari *Action*, *Ruleset* dan *Goal*, sedangkan *Data Representation* terbangun dari *Component* dan *Resource*.

2.3.1 Algorithm

Algorithm mencakup komponen-komponen yang menentukan jalan main dalam permainan *board game*, yaitu *Action*, *Ruleset* dan *Goal*. Masing-masing komponen masih terbagi-bagi lagi menjadi beberapa jenis.

Action mencakup aksi-aksi yang bisa dilakukan oleh pemain dalam suatu permainan untuk berinteraksi dengan kondisi dalam permainan, baik secara langsung maupun tidak langsung. *Action* terdiri dari:

1. *Action Programming*: Pemain memilih sejumlah aksi mereka sesuai keinginan dan secara diam-diam, lalu secara bersamaan menjalankan aksi yang mereka pilih secara terbuka.
2. *Auction*: Para pemain berlomba-lomba mengajukan penawaran untuk mendapatkan suatu manfaat yang dapat membantu mereka dalam jalannya permainan. Konsep ini mirip dengan sistem lelang dan dapat diubah sesuai peraturan yang ditetapkan maupun persetujuan pemain dalam permainan tersebut.



Gambar 2. 1 “Monopoly”, Contoh Permainan Dengan Mekanik ‘*Auction*’ (2018)
(<https://robbreportedit.files.wordpress.com/2018/11/edit-millennial-monopoly.jpg?w=660>)

3. *Chit-Pull*: Mekanik ini menggunakan suatu tanda yang diambil secara acak dari sekumpulan tanda lainnya untuk menentukan fase ataupun kejadian yang berlangsung dalam suatu ronde.



Gambar 2. 2 Cangkir Untuk Melakukan ‘*Chit-Pull*’ yang Digunakan Dalam *Board Game* ‘*Arkham Horror*’ (2010)

(https://stratsynergy.files.wordpress.com/2010/09/pic254957_md.jpg?w=300&h=225)

4. *Collection*: Permainan ini membuat para pemainnya mengumpulkan sesuatu, seperti bagian-bagian tertentu ataupun poin dalam permainan.

Mekanik ini dapat dibagi lagi menjadi *Pool Building*, dimana permainan dimulai dengan beberapa komponen tertentu yang ditambah atau bahkan dibuang selama permainan berlangsung, baik untuk memenangkan permainan ataupun mendapat suatu manfaat; dan *Set Collection*, dimana pemain perlu mengumpulkan bagian-bagian dari suatu barang tertentu untuk mendapatkan suatu keuntungan diatas pemain lainnya.



Gambar 2. 3 “Dominion” Menggunakan Mekanik ‘*Pool Building*’ (2018)
(<https://www.ultraboardgames.com/dominion/gfx/tips.jpg>)

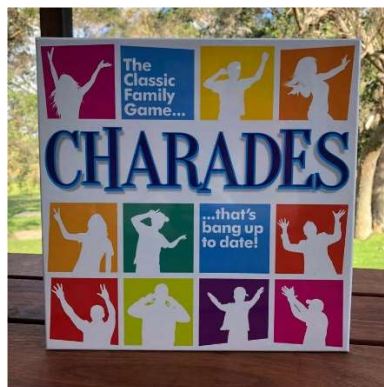
- a. *Commodity Speculation*: Transaksi jual beli dengan barang-barang yang nilainya naik turun sepanjang permainan. Ada mekanisme yang kurang lebih sama, yaitu *Stock Holding*, dimana transaksi jual beli lebih mirip dengan transaksi dalam pasar saham, dan yang dibeli adalah ‘nilai’ yang terikat dengan suatu objek, bukan objek tersebut, terkadang nilai ini bersifat fluktuatif (naik-turun).



Gambar 2. 4 “Modern Art” Menggunakan Mekanik ‘*Commodity Speculation*’ (2018)
(<https://www.phdgames.com/wp-content/uploads/2017/05/Modern-art-header.png>)

5. *Draft*: Pemilihan komponen oleh pemain lainnya, bisa bersama-sama ataupun secara terpisah dan berurutan. Bila mereka memilih suatu komponen, komponen tersebut tidak bisa dipilih oleh pemain lainnya untuk beberapa waktu.
6. *Expression*: Para pemain diminta untuk memerankan sesuatu sepanjang permainan.

Terbagi dalam *Acting*, dimana pemain biasanya tidak diperbolehkan berkomunikasi secara verbal dan harus memperlihatkan gestur untuk ditebak oleh pemain lainnya; *Role Playing*, dimana pemain diperlukan untuk memerankan suatu karakter sepanjang permainan tersebut; *Singing*, dimana pemain diminta untuk menyanyikan bagian-bagian lagu; *Storytelling*, dimana pemain diberikan komponen-komponen seperti kata konsep ataupun gambar, dan diminta untuk mengarang suatu cerita berdasarkan komponen yang diberikan.



Gambar 2. 5 “Charades” Menggunakan Mekanik ‘Acting’. (2010)

(https://cdn.shopify.com/s/files/1/1784/3857/products/charades-board-game_2048x2048.jpg)

7. *Gamble*: Pemain didorong untuk mengambil resiko, yang hasilnya ditentukan baik oleh pemain lainnya ataupun kejadian secara acak.

Dibagi menjadi *Betting*, dimana pemain mempertaruhkan sejumlah ‘uang’ dalam menebak suatu hasil kejadian guna mendapatkan lebih banyak ‘uang’; *Trick-Taking* dimana masing-masing pemain memainkan suatu kartu trik dan pemenang ditentukan dari trik tertinggi atau peraturan dalam permainan.

8. *Voting*: Masing-masing pemain diberi suara untuk menentukan hasil dari pemilihan berdasarkan banyaknya suara yang ada.

9. *Line Drawing*: Mekanisme dimana pemain membuat suatu ‘garis’. Dalam *Network Building* ada beberapa titik di dalam permainan yang perlu dihubungkan dengan titik lainnya baik oleh satu pemain maupun bersama-sama.



Gambar 2. 6“Ticket to Ride” Menggunakan Mekanik ‘*Network Building*’. (2018)
(<https://learningtools.co.za/2018/wp-content/uploads/2016/11/Ticket-to-Ride-Europe-3.jpg>)

10. *Movement*: Pemain memindahkan komponen tertentu untuk meraih kemenangan, baik menurut peraturan yang ada maupun pilihan pemain sendiri.

Ada *Point-to-Point Movement*, dimana perpindahan yang diperbolehkan mempunyai penanda khusus, *Area Movement*, dimana perpindahan yang diperbolehkan meliputi area yang diduduki, dan *Grid Movement* dimana perpindahan yang diperbolehkan mengacu pada sisi bentuk area yang bersentuhan di papan.



Gambar 2. 7 Catur Menggunakan Mekanik ‘*Movement*’. (2010)
(<https://simple.wikipedia.org/wiki/Chess#/media/File:ChessStartingPosition.jpg>)

11. *Pattern Building*: Pemain membangun suatu pola dengan komponen yang ada, untuk mencapai suatu manfaat atau efek tertentu.

12. *Press Your Luck*: Pemain mengulang suatu aksi untuk kesempatan mendapatkan poin, dengan resiko kehilangan sesuatu atau poin yang didapatkan, sampai mereka memutuskan untuk berhenti, kalah, ataupun dihentikan berdasarkan peraturan dalam permainan tersebut.

13. *Random Draw*: Menggunakan suatu objek seperti dadu atau kartu untuk mengeluarkan nilai tertentu yang membantu atau menghambat jalan pemain. Berupa *Dice Rolling*, yang menggunakan dadu dan *Deck*, yang menggunakan barang yang diacak dan dipilih oleh pemain tanpa mengetahui barang bernilai apa yang didapatkan, biasanya menggunakan kartu.

14. *Secret Unit Deployment*: Pemain secara tersembunyi menempatkan unit pilihan mereka di suatu area tertentu saat diperlukan sesuai peraturan permainan.

15. *Simultaneous Action Selection*: Pemain secara bersamaan memilih suatu aksi secara tersembunyi, yang dibuka secara bersamaan dan menentukan jalannya permainan.

16. *Take-That*: Pemain dapat melakukan aksi yang dapat menghambat jalannya permainan bagi pemain yang lain.



Gambar 2. 8 ‘Captain Sonar’ Menggunakan Mekanik ‘Take-That’. (2016)

(https://i0.wp.com/islaythedragon.com/wp-content/uploads/2016/12/CaptainSonar_WideShot.jpg)

17. *Tile Placement*: Masing-masing pemain meletakkan suatu bidang dalam permainan untuk mendapatkan jumlah poin ataupun manfaat dan terikat pada peraturan permainan, peletakkan bidang lainnya, ataupun jenis bidang tersebut.
18. *Trading*: Pemain diperbolehkan bertukar barang-barang ataupun uang yang digunakan dalam permainan, baik secara tertulis dalam peraturan, ataupun secara bebas.

Goal mencakup tujuan yang harus dicapai oleh pemain, baik dalam suatu ronde ataupun sepanjang permainan. *Goal* dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. *Area Control*: Memberikan kuasa atas suatu area imajiner berdasarkan bidak ataupun pengaruh yang dimiliki pemain dalam area tersebut.
2. *Area Enclosure*: Pemain memindahkan bidak untuk mengelilingi area sebanyak mungkin.
3. *Memory*: Pemain diminta mengingat urutan kejadian atau rangkaian informasi untuk mencapai objektif dengan taraf kesuksesan sesuai akurasi ingatan pemain.
4. *Pattern Recognition*: Komponen game disusun dalam area permainan, dan beberapa komponen dapat membentuk pola tertentu yang bisa ditunjuk dan di'klaim' oleh pemain untuk mendapatkan keunggulan dalam permainan.
5. *Pick-up and Delivery*: Pemain diminta mengangkut suatu 'barang' dari suatu lokasi dalam papan permainan ke lokasi lain yang ditentukan. Letak barang bisa ditentukan menurut peraturan ataupun acak, dan biasanya

mengantarkan barang tersebut memberikan pemain ‘uang’ yang digunakan dalam permainan tersebut.

6. *Player Elimination*: Pemain dapat mengeluarkan pemain lain dari permainan mengacu pada mekanisme dan peraturan yang ada, biasanya melalui habisnya ‘uang’ pemain ataupun kekalahan yang dapat direncanakan melalui aksi pemain atau secara acak. Permainan berlanjut sampai ada satu pemain tersisa.
7. *Resource Management*: Mekanisme dimana semua pemain mempunyai sejumlah ‘sumber daya’ yang dapat dikumpulkan dan digunakan untuk mendapatkan keuntungan dalam permainan tersebut.

Rules (Ruleset) mencakup peraturan yang digunakan untuk mengatur jalannya permainan, mulai dari mengatur aksi yang diperbolehkan ataupun dilarang oleh pemain, tingkah laku beberapa komponen permainan, dan aspek-aspek lainnya. *Rules* dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu *Game Balance*, *Teams*, dan *Phase*.

1. *Game Balance*

Mekanisme yang membuat variasi kemampuan antara para pemain, atau kesetaraan kesempatan diantara pemain. Berhubungan dengan komponen-komponen game dan interaksinya. Ada *Asymmetry*, dimana setiap pemain diberi kemampuan dan tujuan yang berbeda, dan bisa ditingkatkan lewat *Variable Player Power* dimana pemain memiliki ‘kemampuan’ yang berbeda-beda baik dari awal permainan ataupun diberikan melalui keuntungan yang didapatkan sepanjang permainan, guna memberikan variasi pengalaman dalam permainan.

Selain *Asymmetry*, ada juga *Rock Paper Scissors* dimana ada suatu hirerarki setara yang menentukan hubungan menang ataupun kalah diantara satu komponen dengan komponen lainnya (ie. Batu mengalahkan gunting, gunting mengalahkan kertas, dan kertas mengalahkan batu).

2. *Phase*

Didefinisikan sebagai pembagian permainan dalam berbagai fase/ronde yang dapat memiliki instruksi, kejadian ataupun pemain partisipan yang berbeda-beda tiap ronde. Terbagi menjadi *Impulse*, dimana ada pemain aktif yang boleh melakukan aksi, berganti setiap ronde sampai semua pemain menghabiskan sumber daya yang mereka miliki; *Time Track*, dimana pemain berlomba-lomba melakukan suatu aksi dalam suatu ronde secepat mungkin, dan pemain yang terakhir maju diperbolehkan maju dahulu di ronde berikutnya; *Variable Phase Order* dimana fase yang berlangsung dalam satu ronde ditentukan dari awal, namun seiring game berlangsung, tidak selalu urut, atau bahkan tidak berlangsung di ronde selanjutnya.

3. *Teams*

Mekanik yang menentukan pembagian tim antar pemain, yang bisa mempunyai tujuan yang berbeda, atau menentukan apakah tim tersebut melawan satu sama lain. Susunan tim bisa saja berubah sepanjang permainan, bahkan bubar. Dikelompokkan menjadi *Co-operative play*, dimana semua pemain didorong untuk bekerjasama mencapai tujuan permainan, dan *Partnerships*, dimana pemain bisa membuat tim atau memecah tim selama permainan berlangsung.

2.3.2 Data Representation

Data Representation mencakup cara penyimpanan ‘informasi’ dalam permainan *board game*, yang terdiri dari *Component* dan *Resource*. Masing-masing komponen masih terbagi-bagi lagi menjadi beberapa jenis.

1. *Component*: perlengkapan yang membantu meningkatkan pengalaman bermain, digunakan oleh pemain saat permainan. Biasanya merepresentasikan elemen seperti poin atau energi. Jenis komponen yang dapat digunakan dalam suatu *board game* terbagi menjadi:
 - a. *Areas*: Permainan berlangsung dalam *play area*, dan beberapa bagian dalam permainan dapat berlangsung di area yang berbeda-beda. Area yang berbeda juga dapat digunakan untuk menyimpan komponen permainan lain, misalnya membuang kartu yang sudah dipakai, dan sebagainya.
 - b. *Modular Board*: Permainan berlangsung dalam suatu area yang terdiri dari bagian-bagian terpisah berupa kartu atau bidang *tile* yang dapat bertambah atau berkurang seiring jalannya permainan.
 - c. *Paper and Pencil*: Perubahan berupa keuntungan atau pengurangan ‘kemampuan’ yang berlangsung sepanjang permainan dituliskan di secarik kertas dan menentukan poin yang didapatkan dalam permainan, terkadang untuk menentukan kemenangan.
 - d. *Pattern*: Komponen mempunyai pola atau desain tertentu yang digunakan untuk membentuk sebuah pola yang dipakai untuk menentukan sesuatu dalam permainan.

- e. *Die*: Penggunaan dadu atau barang yang setara sebagai komponen dalam permainan, baik untuk mendapatkan nilai secara acak, menentukan urutan pemain, dan sebagainya. Dadu juga bisa dipakai untuk penanda sesuatu dalam permainan.
 - f. *Token*: Komponen penanda dalam *game* yang bisa diatur langsung oleh pemain. Ada juga mekanisme yang menggunakan fitur *tile* yang dapat digunakan oleh pemain untuk membangun papan dalam permainan.
 - g. *Card*: Kartu dalam permainan dapat dipakai untuk menentukan peristiwa acak yang terjadi, keuntungan yang didapatkan, sumber daya yang terbatas, dan sebagainya.
2. *Resource*: digunakan untuk mengikuti perkembangan tiap pemain seiring jalannya permainan, juga biasanya digunakan untuk menentukan kemenangan masing-masing pemain. *Resource* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:
- a. *Action Card*: Sekumpulan kartu yang dipakai untuk menjalankan suatu aksi sepanjang jalannya permainan.
 - b. *Action Point*: Mekanisme dimana setiap pemain mempunyai sejumlah poin setiap ronde yang bisa dipakai untuk melakukan aksi sejumlah poin yang didapatkan. Biasanya poin yang ada terisi ulang dengan sendirinya setiap ronde, dan bertambah seiring jalannya permainan.
 - c. *Victory Points*: Secara abstrak, merupakan cara mengukur perkembangan pemain dan seberapa dekatnya pemain kepada syarat kemenangan dalam permainan tersebut, atau kedudukan antara pemain

mengacu pada banyaknya poin yang ada. Bisa berupa poin, *token*, atau syarat kemenangan tertentu.

2.2 Prinsip dan Elemen Desain

Dalam membentuk desain untuk memberi kesan yang diinginkan dalam *Board Game*, Tomita (2015) menyatakan bahwa terdapat elemen-elemen dasar yang harus diperhatikan dalam merancang desain, yaitu:

1. *Line* (Garis): merupakan elemen desain yang terbentuk dari perpanjangan suatu titik dalam satu dimensi. Ada 6 jenis garis yaitu *structural line*, *outline*, *contour line*, *gesture line*, *movement line*, *sketch line*, dan *implied line*.
2. *Shape* (Bidang): merupakan elemen desain berupa objek 2-dimensional yang terbuat dari garis, bisa berupa bentuk geometris atau organik
3. *Form* (Bentuk): merupakan elemen desain yang terbentuk ketika suatu bidang dipakai untuk membentuk suatu bangun 3-dimensi.

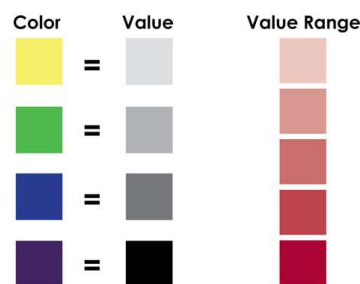


Gambar 2. 9 Elemen Desain ‘Garis’, ‘Bidang’, dan ‘Bentuk’ (2018)

(<https://i.ytimg.com/vi/ulNmEa7PXkQ/maxresdefault.jpg>)

4. *Value* (Nilai): Dalam desain, penggunaan value adalah perbedaan antara kadar warna putih yang terkandung dalam warna. Warna *pastel* atau *high-key* mempunyai kadar *value* yang lebih tinggi dibandingkan dengan warna *low-key*.

5. *Color* (Warna): Menentukan *mood* yang ada dalam suatu karya. Misalnya, warna merah memberi kesan berani atau bergairah, biru memberi kesan sedih atau tenang, dan sebagainya. Warna bisa dihasilkan berbeda-beda dengan perubahan kepada satu atau lebih 3 komponen yaitu *hue* (jenis warna), *value* (gelap-terang warna), dan juga *chroma* (intensitas warna, disebut juga *saturation* / saturasi). Dimana warna yang beragam memberi pesan berbeda, Tingkat *value* dapat memberi kedalaman, dan *chroma* memberikan kesan yang berbeda, misalnya kelam atau ceria.



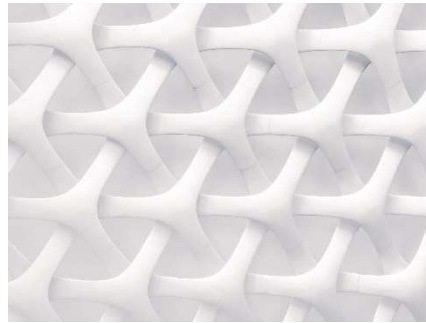
Gambar 2. 10 Elemen Desain ‘*Color*’ dan ‘*Value*’, dan Hubungannya (2007)
(http://s3.gomedia.us/wp-content/uploads/2007/08/Color-tutorial_values.jpg)

6. *Space* (Ruang): Tempat dimana objek desain diletakkan, baik objek 2D ataupun 3D. Cara membuat bentuk 3-Dimensi terlihat di ruang 2-Dimensi adalah menggunakan *perspective*. Ruang yang tidak memiliki objek apapun disebut *white space* atau *negative space* dan penggunaannya sangat penting dalam desain.



Gambar 2. 11 Contoh Elemen Desain ‘*Negative Space*’ (2017)
(<https://www.designyourway.net/blog/wp-content/uploads/2017/10/negative-space-1.jpg>)

7. *Texture* (Tekstur): tersirat dari bentuk ataupun jarak antara elemen-elemen yang sudah ada, tekstur dalam desain beragam, dari halus ke kasar.



Gambar 2. 12 Contoh Elemen Desain '*Texture*' (2017)

([https://i0.wp.com/sangtuah.com/wp-](https://i0.wp.com/sangtuah.com/wp-content/uploads/2017/12/Tekstur.jpg?resize=1600%2C1200)

[content/uploads/2017/12/Tekstur.jpg?resize=1600%2C1200](https://i0.wp.com/sangtuah.com/wp-content/uploads/2017/12/Tekstur.jpg?resize=1600%2C1200))

8. *Typeface*: bentuk dari karakter nomor dan alfabet yang mempunyai kesamaan. Ada tiga jenis typeface utama yaitu *serif*, *sans serif* dan *decorative*.
9. *Grid*: peraturan tersirat berupa jarak dan letak antara satu elemen desain dengan elemen lainnya.

Beberapa prinsip desain yang dapat membentuk kesan-kesan tertentu, menurut Samara (2014) adalah:

1. *Unity* (Kesatuan): pertimbangan kecocokan hubungan antara satu elemen desain dengan elemen desain lainnya untuk menimbulkan keharmonisan, atau kekacauan dalam suatu komposisi.
2. *Balance* (Keseimbangan): Keseimbangan semua elemen desain dalam suatu komposisi.
3. *Hierarchy* (Kedudukan): Susunan elemen desain berdasarkan kepentingannya dalam suatu komposisi.

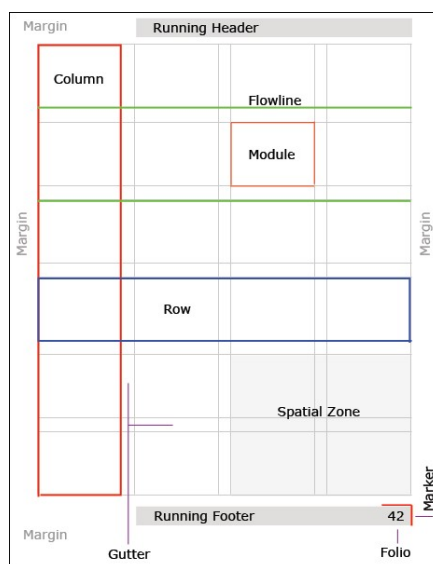
4. *Proportion* (Proporsi): Perbandingan ukuran antara satu elemen dengan elemen desain lainnya dapat mengekspresikan hubungan tertentu antara elemen-elemen tersebut.
5. *Contrast* (Kontras): Membuat ketimpangan antara salah satu elemen desain dengan yang lain untuk memberikan fokus kepada elemen tersebut.
6. *Rhythm* (Ritme): Pengulangan salah satu elemen untuk membuat kesan teratur, atau sebaliknya.

2.1.1 *Grid*

Dalam pembuatan desain, digunakan sistem *grid* untuk menentukan letak satu elemen desain dengan elemen desain lainnya yang digunakan. Anatomi dari suatu grid adalah:

1. *Margin*: Ruang negatif yang berada diantara ujung bidang cetak / bidang desain dan konten yang terdapat dalam suatu desain.
2. *Flowline*: Pembagi bidang desain secara horizontal.
3. *Modules*: Bidang-bidang kosong yang terbagi secara teratur dan bila diulang membentuk *Column* dan *Row*.
4. *Spatial Zones*: Sekelompok *module* yang membuat suatu bidang yang digunakan untuk diisi dengan konten tertentu.
5. *Columns*: Disebut juga kolom, merupakan bagian-bagian dari bidang desain yang terbagi secara vertikal dari *margin*.
6. *Rows*: Disebut juga baris, merupakan bagian-bagian dari bidang desain yang terbagi secara *horizontal* dari *margin*.

7. *Gutter*: Bagian dari bidang desain yang tidak diisi konten, dan berfungsi sebagai pemisah antara satu konten dengan lainnya. Bisa juga digunakan sebagai pemisah antara *column* dan *row*.



Gambar 2. 13 Bagan Anatomi *Grid* (2017)

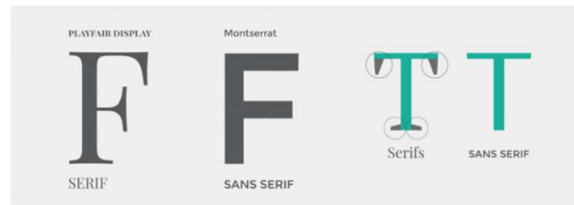
(<https://i.pinimg.com/originals/a7/a0/23/a7a0233fdcf3734043257d429511f393.png>)

2.1.2 *Typography*

Dalam pembuatan desain di kehidupan sehari-hari, terkadang dibutuhkan perubahan di bentuk tulisan yang disertakan dalam desain untuk mendukung keserasian tulisan dengan desain secara keseluruhan. Menurut Yadav (2014), *font* adalah kata lain *typeface*, yaitu bentuk dari alfabet dan angka yang mirip dan memberi kesan berbeda-beda tergantung *typeface* yang ada. Dalam pertimbangan pemilihan *font* yang tepat, Yadav menyebutkan ada 4 tipe *font* yang utama yaitu:

1. *Serif*: *Font* yang memiliki penanda dekoratif untuk memberi kesinambungan antara satu huruf dengan lainnya, dan membuat pembaca lebih mudah berpindah dari satu huruf ke huruf lainnya.

2. *Sans-Serif*: Font yang berlawanan dengan *Serif* dan dapat dibaca dari jarak jauh dengan mudah. Font ini berkesan sederhana dan modern.



Gambar 2. 14 Perbedaan *Font Serif* dan *Sans-Serif* (2017)

(<https://about.easil.com/wp-content/uploads/blog-graphic-02-1024x364-1-800x284.png>)

3. *Handwriting*: Font yang memiliki 4 subkategori, dan terkesan dituliskan tangan, biasanya font ini digunakan dalam acara atau peristiwa khusus.
- a. *Script*: Font yang mempunyai kecenderungan untuk miring ke kanan, terlihat elegan dan menyambung antara satu huruf dengan lainnya secara luwes.

Script Fonts

Gambar 2. 15 Typeface '*Script*' (2014)

(<https://mk0sumydesignssu4248.kinstacdn.com/wp-content/uploads/2014/09/scriptfont.jpg>)

- b. *Cursive*: Font yang terlihat seperti tulisan tangan dan tidak mempunyai kesinambungan antara satu huruf dengan lainnya.

THE QUICK BROWN FOX
JUMPED OVER THE
LAZY DOG. the quick brown fox
jumped over the lazy dog. 0123456789

Gambar 2. 16 Typeface '*Cursive*' (2017)

(https://www.fontsplace.com/free/images/p/park_avenue_bt_font_preview_characters.gif)

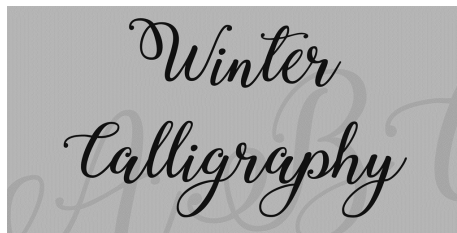
- c. *Text: Font* yang terlihat tradisional karena bobot berat yang ditampilkan dari huruf-huruf yang tebal.



Gambar 2. 17 Typeface 'Text' (2016)

(<https://il.static.1001fonts.net/a/m/american-text-font-4-big.png>)

- d. *Calligraphic: Font* yang mirip dengan jenis *Script*, namun dengan fokus lebih banyak di garis yang cenderung melengkung dan tipis, menyambungkan satu huruf dengan lainnya.



Gambar 2. 18 Typeface 'Calligraphic' (2017)

(<https://il.static.1001fonts.net/w/i/winter-calligraphy-font-2-big.png>)

4. *Decorative Font: Font* yang dibuat sebagai penghias, dapat mempunyai bentuk berbeda dengan dekorasi tanaman, binatang, dan sebagainya.

Decorative

Gambar 2. 19 Typeface 'Decorative' (2015)

(<https://d144mzi0q5mijx.cloudfront.net/img/D/E/Decorative.png>)

Selain jenis font, hal-hal yang turut berpengaruh kepada kesan yang dibawa suatu font ketebalan *font*, *spacing* diantara berbagai huruf, bahkan penggunaan warna.

2.1.3 Teori Psikologi Warna & Simbolisme dalam Warna

Selain memberikan suatu kesan pada suatu tampilan *visual*, penggunaan warna juga bisa mempengaruhi gairah dan perasaan seseorang. Warna juga bisa digunakan untuk memberikan sifat tersirat karena pengertian yang hampir sama diseluruh dunia. Menurut Kurt (2014), Psikologi warna berbeda dengan simbolisme dalam warna. Ada 4 warna primer dengan psikologi warna yang berbeda, yaitu:

1. Merah: Warna dengan kesan yang kuat dan menarik perhatian, namun agresif dan menuntut.
2. Biru: Warna dengan kesan logis, pintar, dan intelektual, mendorong pemikiran jernih, atau menenangkan pikiran.
3. Kuning: Warna dengan kesan psikologi terkuat, ceria dan perasaan bahagia.
4. Hijau: Warna yang menenangkan emosi, memberi kesan segar dan damai.

Untuk simbolisme warna, tabel yang disusun oleh Casas & Chinoperekweyi (2019) memberikan simbolisme dan efek yang bisa ditangkap dari warna yang berbeda.

Tabel 2. 2 Simbolisme dan Efek Warna.

Warna	Simbolisme	Efek
Merah	Bahaya, Api, Cinta, Kekuatan	Kehangatan, Keinginan, Kuat, Memicu lapar
Oranye / Jingga	Energi, Terang, Muda, <i>Fresh</i>	Sehat, Awet muda, <i>Fresh</i> , Kreatif
Kuning	Simbol smiley, Hiburan, Listrik, Pintar	Optimis, Bahagia, Energetik
Hijau	Kesehatan, Kekayaan, Alam dan Gengsi	Natural, Tanaman yang sehat, Kaya
Biru	Kesedihan, Kepercayaan, Dapat diandalkan	Dapat diandalkan, Sedih, Keadaan tenang
Ungu	Mewah, Kaum petinggi, Misteri, Feminim	Kemewahan, Nostalgia, Femininitas
Merah muda / Pink	Perempuan muda, Manis, Romantik, Masa remaja	Tidak bersalah, <i>Girly</i> , Menyenangkan

Hitam	Kesedihan, Batu Onyx, Formalitas	Kesedihan, Kesan profesional, Keseriusan
Putih	Simpel, Transparan, dan Murni	Simpel, Jujur, Mudah
Coklat	Tanah, Keramik, Kopi, Natural, Kayu	Organik, Sehat dan Murni, Simpel, Tahan lama.

2.1.4 Penggunaan Elemen dan Prinsip Desain dalam *Board Game*

Menurut Hunsucker (2016), definisi dari *board game* adalah suatu kumpulan barang fisik yang disertakan dengan sistem permainan yang mengatur interaksi diantara pemain yang berpartisipasi. Maka dari itu, penggunaan elemen dan prinsip desain yang benar sangatlah penting dalam perancangan suatu *board game*. Selain mendukung tema dan jalannya alur permainan, desain yang tepat akan mendukung imersifitas pemain dan membuat pengalaman permainan lebih menyenangkan.

Barang yang disertakan juga dapat menekankan ruang imajiner dimana permainan dapat berlangsung, misalnya saat permainan menggunakan papan ataupun instruksi spesifik yang tidak lazim ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan elemen dan prinsip desain yang benar dapat secara tidak langsung menyiratkan peraturan permainan tersebut kepada para pemain yang berpartisipasi.

Dalam suatu *board game*, barang-barang yang disebut sebagai properti permainan beragam jenisnya, namun beberapa properti yang umum didesain dan digunakan dalam *board game* adalah:

1. *Board*



Gambar 2. 20 “Terraforming Mars” *Board Game*, dengan *Board* yang Memiliki Pengukur Poin dan Penyimpanan Sumber Daya (2016).

(https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2016/09/IMG_0971-640x388.jpg)

Board digunakan sebagai tempat mengingat *progress* dalam permainan.

Secara umum, biasanya terbuat dari plastik atau papan karton yang agak tebal dengan permukaan yang rata. *Board* juga merupakan bentuk fisik dari ‘dunia’ dalam permainan yang sedang berlangsung. Semua pemain menggunakan papan yang sama, dan biasanya diletakkan di tengah-tengah pemain. Tergantung dari permainan, *board* dalam *board game* juga dapat menyertakan tempat menaruh pion, kartu permainan, atau bahkan *spinner*.

Secara proporsi, bagian tengah dari *board* sebagian besar digunakan untuk menunjukkan bidang permainan maupun sebagai penyimpanan sumber daya dalam permainan. Bagian pinggir dari *board* bisa digunakan sebagai penanda nilai yang telah didapatkan pemain, atau sebagai *border* yang mengelilingi bagian tengah dari permainan.

Penggunaan *grid* yang tepat sangatlah penting agar *board* tidak tampak berantakan saat dilihat sekilas. Selain itu, garis dan bentuk yang digunakan dalam desain harus mempunyai kontras yang jelas untuk membedakan diantara bagian-bagian yang berbeda yang disertakan dalam *board* tersebut. Bila perlu,

tujuan akhir dari suatu permainan juga harus diperjelas dengan bentuk atau teks yang berbeda.

2. *Player Token*



Gambar 2. 21 *Player Token* dalam *Board Game* “Terraforming Mars” (2016).

(https://static.bgexpansions.com/373-home_default/player-astronaut-track-token-terraforming-mars.jpg)

Digunakan untuk membedakan antara satu pemain dengan pemain lainnya. Perbedaan dalam *token* bisa dari segi warna ataupun bentuk seperti figurin mini yang digunakan sebagai pion dalam permainan Monopoly. Selain itu, banyak *board game* yang menggunakan *token* dengan warna yang berbeda-beda untuk mewakili aksi yang dapat dilakukan dalam permainan. Bila menggunakan warna yang berbeda, biasanya warna yang digunakan adalah warna dari *hue* yang berbeda seperti merah, biru, kuning, hijau, dan sebagainya.

Selain itu, *player token* haruslah mempunyai bentuk atau fitur yang menyatukan *token* dengan tema keseluruhan dalam *board game* tersebut. *Player token* juga harus mempunyai ukuran kecil agar tidak menghalangi kejelasan jalan permainan. Bila *player token* tidak dapat menangkap perhatian pemain saat permainan, maka pemain beresiko kehilangan informasi yang penting dalam jalannya permainan tersebut, seperti perolehan nilai, atau jarak posisi pemain terhadap tujuan akhir dalam permainan, bila ada.

3. *Cards*



Gambar 2. 22 Kartu dengan Tipe Berbeda dalam “Salem 1692” (2017).

(https://cdn.shopify.com/s/files/1/0028/2964/7961/products/Salem-assorted_cards_2000x.jpg?v=1550000174)

Kartu dalam permainan digunakan sebagai perwakilan barang/harta dalam permainan, aksi spesial yang dapat digunakan pemain, ataupun penanda berbagai atribut yang ada dalam permainan. Penggunaan kartu biasanya digunakan ketika barang atau aksi yang didapatkan bisa dirahasiakan oleh pemain, dan terkadang ada *board game* yang menggunakan kartu untuk membedakan jenis barang yang ada dalam permainan. Kedua sisi kartu berlainan, dan jenis kartu yang lain dari kartu lainnya bisa memiliki sisi belakang yang sama atau berbeda.

Desain dalam kartu yang berfungsi beda harus kohesif, namun kontras di saat yang bersamaan. Perbedaan fungsi (bila ada,) bisa didukung dengan penggunaan warna yang berbeda di beberapa fitur atau bahkan tampilan yang berbeda. Sifat kohesif antara kartu dengan tema permainan dapat dicapai dengan *layout* yang mirip, atau latar belakang yang mirip.

4. *Other Tokens*



Gambar 2. 23 *Token* dengan Tipe Berbeda Dalam “The Grimm Forest” (2017).
[https://cf.geekdo-images.com/large/img/jm_4w43NRgQYsRk7-UjG-2qjlBI=/fit-in/1024x1024/filters:no_upscale\(\)/pic3785846.jpg](https://cf.geekdo-images.com/large/img/jm_4w43NRgQYsRk7-UjG-2qjlBI=/fit-in/1024x1024/filters:no_upscale()/pic3785846.jpg)

Definisi dari *other token* adalah *token* yang mewakili kekayaan atau sumber daya yang ada di dalam permainan. *Other Token* bisa mempunyai bentuk yang mirip, namun nilai yang berbeda, bila digunakan untuk mewakili mata uang dalam permainan. Perbedaan yang ada biasanya ditekankan dengan penggunaan warna yang beragam maupun bentuk yang berbeda-beda. Bila digunakan sebagai mata uang, nilai yang tertera di *token* harus jelas. Kejelasan ini dapat dicapai dengan menempatkan nilai yang ada di tengah-tengah *token*.

2.1.4 *Character Design*

Karakter adalah suatu personifikasi ide-ide yang membawakan suatu pesan. Menurut Miketic, Pintier, dan Lilic (2018), Untuk merancang suatu karakter, diperlukan analisis dan konsep sebelum memulai rancangan karakter. Beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam analisis adalah:

1. *Archetype*: Sifat yang dapat digambarkan di karakter tersebut. *Archetype* dapat dibagi menjadi 5, yaitu:

Tabel 2. 3 Pembagian *Archetype* dan Perwakilan Sifatnya

<i>Shadow (Villain)</i>	Bersifat jahat, buas, liar, atau misterius dan tidak menyenangkan.
-------------------------	--

<i>Fool</i>	Bersifat optimis dan polos, kadang membuat situasi rumit.
<i>Animus</i>	Berfungsi sebagai kandidat pasangan dalam cerita.
<i>Mentor</i>	Berwawasan luas dan bijaksana, biasanya lebih tua.
<i>Trickster</i>	Bersifat licik dan hanya mementingkan diri sendiri.

2. Tampilan visual: Tampilan visual suatu karakter dapat menggambarkan peranan karakter tersebut, baik dalam cerita maupun kalangan masyarakat. Tampilan visual dapat digambarkan melalui ekspresi muka, serta postur, siluet, dan warna tema dari karakter.



Gambar 2. 24 Karakter dengan Kesan Berbeda Memiliki Siluet yang Berbeda (2019)

(<https://img.fontspace.co/gallery/728x2000/4/f33e8aea06ab4ecca17d06ce7eeef88c/cartoon-silhouettes-font-cartoon-drawing-5353.gif>)

Setelah analisis karakter yang ingin dirancang, konsep bisa dibentuk dengan elemen-elemen yang diambil dalam perancangan.

2.3 Psikologi *User*

Target pemain yang dituju dalam perancangan *board game* ini adalah jarak umur remaja. Peyton (2013) menyatakan bahwa menurut penelitian, masa remaja bisa dimulai dari umur 10 tahun dan berlanjut sampai jarak umur 20 ke atas, tergantung dari pribadi orang tersebut. Ada dua pembagian kategori remaja, yaitu *early*

adolescence dari sekitar usia 10-14 tahun, dan *late adolescence* dari sekitar usia 15-19 tahun. Untuk perancangan ini, saya mengambil target primer dalam jarak umur 15-19 tahun, yang bisa dikategorikan sebagai *late adolescence* (remaja lanjut).

2.3.1 Remaja Awal (*Early Adolescence*)

Dalam masa remaja awal, perkembangan anak ke masa remaja berupa perkembangan tubuh secara fisik dan perkembangan kemampuan kognitif. Dalam masa ini, remaja juga sering mencari pengalaman baru dan berkumpul dengan teman-teman sebaya untuk bertukar pikiran. Selain itu, ada perkembangan otak yang memungkinkan pemikiran remaja untuk menjawab pertanyaan hipotetis, memikirkan hal-hal yang berkaitan dengan masa depan, dan menyadari ragam pendapat yang ada dengan masyarakat lain.

2.3.2 Remaja Lanjut (*Late Adolescence*)

Dalam masa remaja lanjut, disebutkan bahwa otak dan badan terus berkembang, namun tidak sedramatis masa remaja awal. Yang sedang berkembang di masa remaja lanjut adalah kemampuan regulasi diri (menahan sikap dan emosi dalam menghadapi kejadian-kejadian tertentu), dan kemampuan mengenali dan menilai sikap yang berbahaya (*risk behavior*). Pendidikan dalam masa remaja lanjut sangatlah penting agar mereka bisa dengan mudah mengenali dan menerima kewajiban-kewajiban yang mereka miliki, dan juga membuat keputusan secara mandiri. Selain itu, remaja dalam masa ini sudah dapat mengenali akibat-akibat dari keputusan yang diambil.

Qidwai (2010) turut menyatakan bahwa dalam masa remaja lanjut, remaja juga cenderung menyembunyikan masalah dari orang tua / wali, bahkan menolak

bantuan mereka. Mereka cenderung memilih untuk menceritakan tentang masalah tersebut dengan teman-teman dalam jarak umur yang sama. Kecenderungan ini sering menimbulkan masalah berupa miskomunikasi (atau bahkan tidak adanya komunikasi sama sekali) antara orang tua dan remaja tersebut, yang akhirnya malah menjauhkan remaja dari orang tua.

2.5 Media Sosial

Untuk merancang suatu *board game* tentang interaksi remaja di media sosial, diperlukan pengetahuan mendalam tentang kategori media sosial yang ada, dan juga tipe-tipe konten yang bisa diunggah dan disebarluaskan lewat media sosial.

2.5.1 Jenis Media Sosial

Ada 4 Jenis media sosial yang ada menurut tipologi yang dikembangkan oleh Zhu & Chen (2015) berdasarkan karakteristik media sosial yang ada: Fokus dari media sosial yaitu *Profile/Content Based*, dan pesan yang bisa diunggah di media sosial tersebut yaitu *Customized / Broadcast Message*.

Tabel 2. 4 Klasifikasi Media Sosial Berdasarkan Fungsi.

	<i>Customized Message</i>	<i>Broadcast Message</i>
<i>Profile-Based</i>	<i>Relationship</i>	<i>Self-Media</i>
<i>Content-Based</i>	<i>Collaboration</i>	<i>Creative Outlets</i>

1. *Relationship*: Media sosial di mana seseorang dapat mendaftarkan diri dan berhubungan dengan anggota yang lain baik yang dikenal maupun yang tidak

dikenal, untuk berkirim pesan ataupun bertukar pendapat, seperti Facebook, LINE, WhatsApp.

2. *Collaboration*: Media sosial yang digunakan anggota untuk bekerja sama mendapatkan jawaban, berdiskusi, mencari saran, dan sebagainya, seperti Quora, Yahoo Answers, dsb.
3. *Self-Media*: Media sosial dimana anggota dapat menyuarakan aktivitas sehari-hari untuk anggota lainnya yang mengikuti mereka secara bebas, seperti Twitter,
4. *Creative Outlets*: Media sosial dimana anggota dapat berbagi konten seputar hobi dan minat yang sama dengan satu sama lain, seperti DeviantArt, YouTube.

2.5.2 Kebutuhan Sosial Dalam Penggunaan Media Sosial

Walaupun fokus aktivitas di keempat jenis media sosial yang disebutkan di bagian atas berbeda, ada 4 jenis interaksi yang kurang lebih sama dalam penggunaan keempat jenis media sosial tersebut, yaitu:

1. Bertukar pendapat ataupun pesan antara satu sama lain tentang hal-hal yang menarik minat bersama.
2. Mengikuti aktivitas bersamaan dengan orang lain.
3. Perasaan dimengerti antara satu sama lain.
4. Mengikuti aktivitas yang menyenangkan.

Masing-masing aktivitas dapat memenuhi kebutuhan sosial pada pribadi manusia, yang dikategorikan menjadi 10 jenis:

1. *Autonomy*: Merasa bahwa semua keputusan yang diambil adalah keputusan yang dibuat atas keinginan sendiri.
2. *Competence*: Merasa mampu dan handal melakukan hal-hal tertentu.
3. *Relatedness*: Merasa dekat dan terikat dengan relasi dekat seperti keluarga dan teman dekat.
4. *Physical Thriving*: Merasa mempunyai badan yang sehat dan terawat.
5. *Security*: Merasa aman dan nyaman dalam lingkungan, merasa mempunyai kendali atas jalan hidup sendiri.
6. *Self-Esteem*: Merasa pantas dan setara dengan orang lain, tidak merasa rendah.
7. *Self-Actualization*: Merasa bisa mengembangkan diri dalam kehidupan, dan merasa punya arti dalam kehidupan.
8. *Pleasure-Stimulation*: Merasa memiliki hiburan yang cukup dan memiliki kehidupan yang tidak membosankan.
9. *Money-Luxury*: Merasa cukup berada, mempunyai kekayaan materi.
10. *Popularity-Influence*: Merasa mempunyai tempat dalam masyarakat dan disukai oleh banyak orang .

Tipe media sosial yang berbeda memenuhi kebutuhan sosial yang berbeda-beda untuk pengunggah / *poster* dan pengikut / *follower* sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Kebutuhan Sosial yang Dipenuhi oleh Jenis Media Sosial yang Berbeda.

	<i>Relationship</i>	<i>Self-Media</i>	<i>Creative Outlet</i>	<i>Collaboration</i>
Untuk <i>Poster.</i>	<i>Relatedness,</i> <i>Self-Esteem</i>	<i>Popularity-</i> <i>Influence, Money-</i> <i>Luxury (dengan</i> <i>sponsored content)</i>	<i>Self-</i> <i>Actualization ,</i> <i>Competence</i>	<i>Competence,</i> <i>Self-</i> <i>Actualization</i>
Untuk <i>Follower.</i>	<i>Relatedness</i>	<i>Self-Esteem,</i> <i>Relatedness</i>	<i>Pleasure-</i> <i>Stimulation</i>	<i>Autonomy</i>

2.6 Etika

Dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari, ada tata cara pergaulan yang harus diikuti dan diterapkan untuk menjaga ketertiban dan kelancaran dalam pembicaraan sehari-hari. Tata cara ini biasanya meliputi perbedaan antara perilaku dan tata bahasa yang baik dan buruk dan secara umum disebut sebagai etika. Dalam jurnal yang disusun oleh Maulinda (2016), Etika dinyatakan meliputi tata cara pergaulan, aturan perilaku, dan adat kebiasaan manusia dalam bermasyarakat dan menentukan taraf baik dan buruknya suatu interaksi. Etika terbagi menjadi dua, yaitu etika umum dan etika khusus:

1. Etika Umum: meliputi perilaku dan keputusan manusia yang bisa dianggap etis, mengacu pada prinsip moral dasar yang menjadi tolak ukur utama dalam menilai baik atau buruknya suatu tindakan yang dilakukan seseorang
2. Etika Khusus: meliputi perilaku dan keputusan manusia yang dianggap etis, namun dalam ranah lebih spesifik untuk menjaga kelangsungan jalan suatu kelompok. Dapat dibagi lagi menjadi dua yaitu etika individual yang

menyangkut perilaku dan kewajiban yang dimiliki dan dianut seseorang untuk dirinya sendiri, dan etika sosial yang menyangkut perilaku dan kewajiban seseorang terhadap lingkungan masyarakat, berkaitan dengan sopan santun dan tata karma yang sudah ada di masyarakat.

2.6.1 Etika Komunikasi

Etika komunikasi jatuh ke dalam etika khusus, dan meliputi sifat-sifat yang harus dijaga sepanjang komunikasi yang terjadi, biasanya berupa:

1. Penghormatan terhadap seseorang: Dibutuhkan untuk menjaga komunikasi yang adil, tidak sepihak, dan tidak memiliki sentimen khusus terhadap partisipan tertentu, tidak memandang ras, agama, dan sebagainya.
2. Penghormatan terhadap ide, perasaan, dan maksud orang lain: Dibutuhkan untuk menjaga jalan komunikasi yang lancar dan tidak banyak konflik.
3. Sikap objektif dan pikiran yang terbuka dalam percakapan: Dibutuhkan untuk mengarahkan jalan komunikasi, agar mendapat kesimpulan yang dapat diterima oleh semua pihak yang berpartisipasi.
4. Penghormatan terhadap bukti dan fakta yang ada: Dibutuhkan untuk menjaga kelancaran dan kebenaran dari informasi yang ditukarkan dalam komunikasi.
5. Mendengarkan dengan cermat dan perhatian kepada pembicaraan sebelum menarik keputusan: Dibutuhkan untuk mengambil kesimpulan yang bisa dianggap benar saat komunikasi berlangsung.

Dalam penggunaan media sosial, etika komunikasi kurang lebih sama. Walaupun media sosial tidak mengharuskan penggunaan tata bahasa yang benar, secara umum penggunaan media sosial yang beretika memiliki sikap seperti:

1. Tidak menggunakan kata-kata umpatan atau yang kasar.
2. Tidak membuat konten provokatif ataupun yang berunsur porno dan SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).
3. Tidak memposting atau menyebarkan konten berisi kebohongan atau kepalsuan.
4. Tidak asal menggunakan rekaman atau foto yang beredar di Internet tanpa mengindahkan hak cipta.
5. Tidak berkomentar asal tanpa relevansi terhadap konten yang sedang dibahas.